Workshop >> eksperimentelt design med børn

O_browse
Hovedbiblioteket Århus
den 26-01-05 kl. 14:00-16:00

Peter Gall Krogh, Maiken Fogtmann, Jannik Mulvad
Heidi Jørgensen, Thomas Pedersen, Jørgen Bech Pedersen

Workshop - afprøvning og videre design af Q_browse

En grundigere beskrivelse af ide, funktioner og indholdselementer ligger færdig, og vi er klar til en første sanity check med børn, hvor vi efterprøver grundideen og funktioner i Q-Browse, således det er muligt at fange faldgrubber, inden det videre arbejde finder sted.

Afprøvning
Det er vigtigt at huske på at der ikke er tale om en egentlig test, men mere om eksperimentel design, hvor børn inddrages i designfasen.
Workshoppen er tilrettelagt ud fra en formodning om at Q-Browse bedst betjenes af en eller relativt få personer ad gangen, og ud fra en viden om at børn ofte kommer alene (med forældre) eller i små grupper bestående af 2-3 personer, har vi til formålet ud fra vores målgruppe valgt 6 stk. 4.kl. elever, 4 piger og 2 drenge.

Formålet med workshoppen
At udspille en simuleret brugssituation, hvor der er plads til at børnene har mulighed for at komme med konkrete designforslag. Primært fokus vil være om grundideer bag Q-Browse holder, og dokumenterer børnenes reaktioner og forslag til forbedring af Q-Browse i den videre proces med arbejdet.

Afklaring af designspørgsmål:

Overordnet om Q-Browse er det umiddelbart og intuitivt, hvad der er meningen med Q-Browse og hvordan den skal betjenes.

Hvordan vil vi fysisk finde frem til en bestemt boge, hvis der er en på skærmen bliver valgt ud?

Hvordan forestiller jer ellers det kunne være muligt at finde frem til bøger?

Hvordan vil brugerne opføre sig omkring installationen?

Interaktion med Q Browse-installation >>

Hvordan er børnenes umiddelbare reaktion på Q Browse, når de kommer ind (uinteresserede, tilbageholdende, opsøgende, på med krum hals)?

Hvordan bevæger de sig (tøvende, almindeligt, voldsomt)?

Hvordan behandler de komponenterne (langsomt og forsigtigt, uden berøringsangst, hårde ved tingene)?

Hvordan er støjniveauet (afdæmpede samtaler, almindelige samtaler, råben og skrigen)?

Rollefordeling
Interaktion med andre børn (sociale relationer) >>

Vælger børnene at anvende installationen alene eller helst med andre?

Hvordan er samarbejdet under brugen?

Har børnene fysisk kontakt under brugen?

Er der forskel på pigernes og drengenes omgang med hinanden?

Single entitet >>

Hvordan er forholdet mellem at systemet håndterer gruppen som en single entitet, og det faktum at der er flere brugere på gulvet?

Hvordan designes Q-Browse så det bedst muligt støtter børnene i opfattelsen af systemet som en delt ressource?

Hvordan opfattes kuberne og emnerne >>

Hvordan er børnenes umiddelbare reaktion på kuberne?

"Og" – "eller", hvordan opfattes det når emner lægges på gulvet?

Hvad forventer brugerne når der lægges flere eller færre kuber på gulvet – mange kuber = mange billeder, eller mange emner = færre billeder (bøger)?

Antallet af bokse, eller elementer, hvor mange kan de overskue?

Hvordan opfattes siderne på objekterne, er det "op" eller "ned" der er betydende?

Interaktion med interfacet >>

Kan de finde ud af at bruge komponenterne (forstår de principperne)?

Hvordan reagerer børnene på interfacet (grin, irritation, kedeligt)?

Har brugen karakter af leg (man udforsker hvad den kan) eller er den mere seriøs (målrettet søgning)?

Er der forskel på pigernes og drengenes omgang med komponenterne (Taktil/ berøring: materialer, farver, størrelse)?

Er der forskel med omgangen aldersmæssigt?

Tidsmæssige aspekter>>

Hvem holder ved længst – drenge eller piger (drenge objektfænomener)?

Er der noget der distraherer dem?

Hvor lang tid går der før de kan finde ud af at bruge det?

Hvornår begynder de at kede sig, hvornår går de væk ?

Hvad skal der til for at de bliver hængende – fx instruktion?

Yderligere eksperimenter der ønskes belyst under workshoppen >>

Udformning af gulvet, evt. opdeling i zoner, relateret til AND OR problemet.
Spørgsmålet vedrøgenre materialetype.

I er velkommen til at komme med input til andre områder/spørgsmål der evt. kunne være interessante at undersøge i workshoppen.

Setup

Forsøget udspiller sig på et afmærket område på gulvet på 3*3 meter og bogforsider projekteres op på et lærred på vægen.

Den fysiske opsætning er relateret til et wizard of Oz setup hvor teknikken består interfaces betjenes af en person der betjener et web interface, hvor her kubes emneord kan vælges hver for sig. består af et web interface (2) hvor hver kubes 4 emneord kan vælges hver for sig. Når en bruger lægger et emner på gulvet klikkes det valgte i den pågældende check-box og de relaterede bogtitler kommer frem.

Med henblik på at øge børnenes design muligheder under afprøvningen er der blevet indkøbt to store gymnastikbolde som børnene ad-hoc kan tillægge betydninger og funktioner

Ud fra det tidligere arbejde i beskrivelsesfasen, har vi isoleret og grupperet klynger af emneord der knytter sig til skønlitteraturen. Et udvalg at 85 bogtitler knytter sig til emneordene. Det fysiske mock-up består af 10 hvidmalede papkasser forsynet med de udvalgte emneord, 4 på hver kasse i den forudbestemte orden. Se endvidere nærmere beskrivelse.

Til workshoppen er det valgt at hvert emne der lægges på gulvet behandles som en boolsk "eller" søgning, så der vil komme flere titler frem hver gang et emne lægges på gulvet.

Praktisk afvikling

Tilstede vil være repræsentanter fra ISIS, SDU og Bibliotekerne. For ikke at virke alt for dominerende i forhold til de tre børn på gulvet, bør der nok ikke være mere end 4-5 projekt repræsentanter tilstede. Sessionerne med børnene videooptages efter tilladelse fra forældrene.

Vi forestiller os følgende rollefordeling:

Maiken og Jannik
-er den primære kontakt til børnene på gulvet. Skal der være en "fortæller" eller guide der kan instruerer børnene i hvordan en "rigtig" Q-Browse ville have reageret, eller hvad vi havde forestillet os skulle ske i en given situation.

Håber det er muligt i første omgang at give så lidt instrukser som muligt, dvs. kun de tekniske muligheder – "I skal forestille jer at sådan og sådan …"

Vi skal ikke berøre formålet "hvis i gør sådan, så sker der …". Vi skal mime virkeligheden, i den ville der ikke stå en bibliotekar og forklare.

Hvis de så ikke kan finde ud af det, giver I dem selvfølgelig mere info.

Sammen "guide" kunne fungere som børnenes sparringspartner når (!) der opstår forståelses problemer eller tvivl. Denne kunne også stille åbne spørgsmål som "hvad kunne I forestille jer skulle ske nu?"

Peter
- fører et håndholdt cam som følger dialogen og den detaljeret interaktion. Der er desuden opstillet et fast videokamera der på makroplan dokumenterer workshoppens afvikling.

Heidi (SDU), Thomas (Tihii) og Jørgen (Silkeborg Bibliotek)
Vi forestiller os at de fremmødte parter i projektet holder øje med de aspekter som de hver især har deres primære kompetencer indenfor. Vi er åbne for tilbagemeldinger! Men du over

videooptagelserne skal der være en eller flere der tager noter at forløbet, som anvendes til den efterfølgende opsamling og evaluering.

De 6 børn opdeles i to grupper, som på skift afprøver Q-Browse i forløb af 20-30 min. Det hold der ikke er i "ilden", vil i mellemtiden i samarbejde med ansatte børnebibliotekarer tegne og fortælle om hvordan de mener et børnebibliotek skal se ud.

Hold 1 Q-Browse og efterfølgende debriefes
Hold 2 tegner og fortæller

Hold 2 Q-Browse og efterfølgende debriefes
Hold 1 tegner og fortæller

Vi holder mulighed åben for at processen kan gentages med afprøvning af nye ideer.

Noter fra formøde

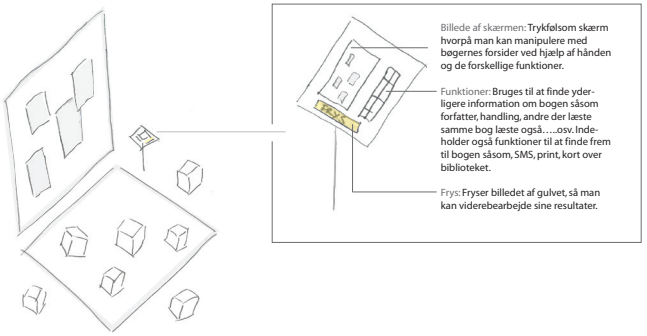
Thomas, Maiken, Peter og Jannik
Fra kl. ca.10.00 havde vi lejlighed til at lege lidt med installationen for at danne os et indtryk af hvordan setup´et fungerede. Det gav anledning til følgende overvejelser:

Differentiering mellem interaktionsformer>>

Hvornår er der formålstjenesteligt at anvende kuber og hvornår kunne andre former være på sin plads. Kuber kunne være forbeholdt søgning, andre funktioner som print kunne afvikles fra en skærm der står ved siden af gulvet.

Måske en opdeling af et skærmbillede der i den ene side rummer funktionsknapper. En bruger kunne "fryse" en søgning og gå over til en skærm og arbejde videre. Der betyder også at en anden bruger kan gå på gulvet.
Se skitse >>

Q-Browse skal give brugerne en alternativ indgang til "søgning". Systemet skal også give brugeren mulighed for at finde vej over til det eksisterende system.



Noter fra designworkshop d. 26-01-05

Hovedbiblioteket Århus

Jørgen Bech, Silkeborg Bibliotek og Heidi Jørgense, SDU sad under workshoppen og tog noter. Disse danner grundlag for følgende opsamling. Noterne er ikke redigeret.

Vi har lavet en opsummering udfra det oprindeligeudkast til hvordan dagen skulle afvikles (Workshop: eksperimentielt design med børn, Q-Browse – 26.01.2005)

Genererelt var det en rigtig god dag, hvor vi fik svar på mange spørgsmål vi havde. Det viste sig at være svært at sætte ungerne i gang, da vi på den ene side ikke måtte sige for meget, og på den anden side stod med et papkasse show, som reelt ikke kunne noget!

Der er ikke tvilv om at ungerne efter workshoppen var meget forirrede og nok også i tvilv om hvorvidt de havde gjort det rigtigt eller hjulpet os. Men uagtet deres tiviv og forvirring fik vi noget at arbejde videre med.

Opsamling til redesign

Manglende sammenhæng mellem kuber og skærm >>

Forslag til redesign, så de to flader smelter sammen

For lidt information i forsiderne af bøgerne, der skal mere på >>

Forfatter information
Bagsiden af bogen
Andre der læste denne…

Kuberne var for uoverskuelige, de kom aldrig omkring alle emner >>

Aller emner er synlige på en gang

Anvendelse af ambiente elementer >>

Lys/billeder
Lyd/stemning

Hvad overføres fra det oprindelige design

Emneord
Forsider som det første visuelle indtryk
Gulvet er en legeplads
Den fysiske interaktion er stadig den primære

Opsummering fra workshoppen

Hvordan vil brugerne opføre sig omkring installationen?

Rollefordeling:
Der var en tendens at en blev leder af slaget som observerede hvad der skete på skærmen.

Kuberne
Stor fokus på kasser der virkede som om de var lidt længe om at fange sammenhængen med skærmen. Det skal være meget synligt at der sker et eller andet når en kube/emner bliver lagt på gulvet, måske noget med lyd eller et blinkende skærmbillede der henleder opmærksomheden til vægen.

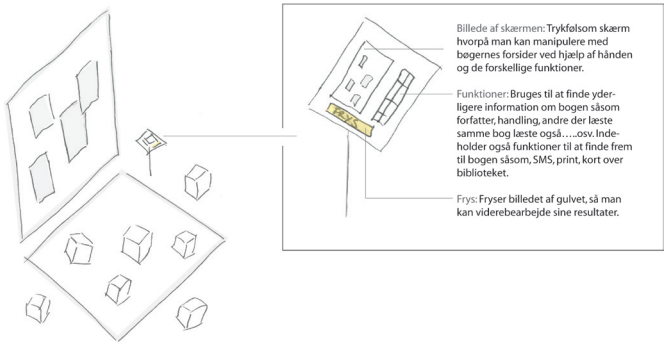
ReDesign
Der kunne også arbejdes med andre design, hvor brugerens opmærksomhed kun skal rettes i en retning

Et gulv hvor personen med sin krop vælger emner
Et gulv hvor kuber med emner vælges og billeder vises på gulvet
Et "spillebord" hvor mindre kuber anvendes.

Generelt var de interesserede i kasserne, dog forstod de ikke meningen med hullet, eksperimenterede med at rulle noget igennem, eller selv hoppe igennem, havde dog ikke noge ide om hvad det skulle betyde!
Men det er mårke noget med at der er en sammenhæng mellem emnerne (for subtilt!) der er altså ikke noget der taler for at det det behøver at være kuber, dog er det stadig en praktisk form når det gælder placering af emner så de ikke er indbyrdes relaterede.

”AND” / ”OR”
De forventede at der skete et eller andet når kasserne var tæt/ovenpå hinanden – men de overvejede nok ikke at der kunne være forskel på om kasserne var tæt eller langt fra hinanden.

Vi kan overveje en løsning hvor ”and” gælder når kasser er tæt på hinanden og ”OR” er gældende når kasserne er (langt) væk fra hinanden! Da børnene blev præsenteret for ideen virkede det som om de fandt det ok?



Visning på skærmen
Forsiderne siger ikke nok om bogen!
>> Der kunne vises indholdsnoten fra basen

Det er et problem at brugeren ikke kan pege en bog ud, til videre bearbejdning
>> Freez funktion hvor brugeren arbejder videre ved en mindre skærm

Fokus punkter >>

Håndtering af kuber
Der gik lidt tid inden ungerne fandt ud af at en kube ikke var lig med en bog. Hvordan sammenhængen var, var ikke helt gennemsigtig, men det skyldes nok at vi havde valgt at lave ”eller” søgninger i stedet for ”og” søgninger.
De byggede en væg af klodser, uden megen refleksion over hvad der stod på kuberne.

Placering af kuber
Hvis det rette datagrundlag er tilstede, nok titler, tror jeg at det er muligt at få brugerne til at finde ud af sammenhængen, uden hjælp.

> Tæt eller oven på hinanden så er det en ”AND”, bogen skal handle om piger ”og” magi
>
> Langt fra hinanden eller uden berøring så er det en ”OR”, bøgerne skal handle om piger ”eller” magi

Det så en overgang ud som om børnene ville lave sætninger med emneordene, det viser deres logiske forståelse for at det er en "AND" søgning, at fordelingen af ordene, hvad der er centralt ikke har nogen betydning for systemet betyder i denne sammenhæng ikke noget!

>> "en bog om PIGER der handler om GYS og så er der også noget MAGI med i den"

En enkelt kikkede i bunden af kuben for at se hvad der stod på undersiden, men ellers lod det til at de ikke var i tvivl om at der var det synlige ord på oversiden der var det gældende.

Forståelse af systemet
Fandt hurtigt ud af at der skete noget, kom nye bøger når en kube blev vendt eller en ny lagt på
Det var noget forvirrende at det hele tiden bare kom flere bøger på.

>> Hvis der ikke skal være mulighed for brugeren at vælge en boolsk operator, skal den default være "and"

Problematikken med at få en sammenhæng mellem den virtuelle repræsentation og det fysiske materiale, hvordan vil I finde bogen, kom der følgende forslag til:

>> Kort der viser hvor jeg er, og hvor bogen er - skattekort

Jørgen Bech´s noter

Hold 1

Denne gruppe fik ikke en nærmere forklaring om hvad der skulle til at ske, så det kan have indflydelse på hvorfor de reagerer anderledes end den næste gruppe.

Alle står i starten og er lidt usikre på hvad de skal gøre.

Alle går i gang med at flytte kasser ind på området. Alle kasserne bruges og de sættes op, så de danner et rør.

>> Sætter kasserne sammen, stabler dem, og prøver at dreje rundt på kasserne, der ligger øverst.

De begynder at bygge en væg op – 3 lag.

Børnene lader ikke til at bemærke de ord, der er skrevet på kassernes sider.
Der opstår tvivl om hvad de skal gøre, da de bliver gjort opmærksom på ordene. (ingen relateret til deres introduktion.)

Pige : fanger hurtigt relationen imellem emneordene og det, der dukker op på skærmen.

Dreng: "lad os skille (kasserne) dem ad ". Alle kasser tages af gulvet – een af gangen.

De prøver nu at sætte to kasser sammen : krimi og mobning. Kasserne stilles tæt sammen.
En tredje kasse tilføjes : "ensomhed" sættes hen til de to andre.

Pige : "hver gang man vender en, kommer der en ny bog"
Hun har stået og kigget på, mens de to drenge flyttede på kasserne. (de tager forskellige roller – måske er her noget med overskueligheden af opstillingen. Hun har i hvert fald bedre overblik ved at stå lidt på afstand, men de to andre arbejder på gulvet.)

De to drenge arbejder meget med kasserne sættes sammen til forskellige figurer. De stabler for at

”se hvad der skete”.

Jannik : ”tror i der er forskel ved at stable”?

Herefter danner drengene en mur. Den ene dreng kigger meget på emneordene, der kommer til at danne den ene side af muren.

Jannik : opgave- udvælg en bog – lav et instrument til at fange den.

Den ene dreng sætter en bold i hullet på en af kasserne. Han vil ”stoppe hullet”.

Jannik : introducerer kassen Find, Bibliotek, SMS...

Pige : ”.. vil gerne have oversigt over hele biblioteket” Noget med ”du står her” markering.
De er alle meget i tvivl om, hvordan de faktisk skal få fat på bogen.
Pige : ”man skal bruge de der numre og så står der et tema” (det var generelt for begge grupper at de ikke skelnede imellem fag og skønlitteratur før man gjorde dem opmærksom på det)

Ingen af de tre havde lagt mærke til, at der kun var romaner på skærmen og ingen fagbøger.

Jannik: hvad er godt / dårligt ved den:

godt : ”det er lidt nemmere”
dårligt : ”at se hvor den (bogen) er henne”

De leger videre med kasserne og prøver nu også at sætte bolden imellem to kasser, - begge kasser har hullet ind mod boldens side. ”så vil man have det eller det...” (den symboliserer altså umiddelbart adskilte emner).

Thomas : taper et + på gulvet.

dreng : ”så kommer der kun een, når man lægger en kasse på” siger han efter at have sat en kasse på krydset.

Pige : løfter stille kassen en smule for at se hvilket ord, der vendte ned mod gulvet. – men hun sagde ingenting.

Pige: krydset ku pege på kasserne. De sætter kasserne op ud for hver af krydsets retninger.

Pige: flytter en kasse fra side til side over krydset : "så ku kassen handle mest om..." (hun relaterer til grader af emnets vigtighed)

Alle hjælper til med at vælge kasser, da en af pigerne vil finde noget om piger / humor.

Kassen med Alder kommer på gulvet. "så kan man se, hvor gammel man skal være" (de tænker altså ikke umiddelbart på den anden betydning - at det ku handle om hvor gammel brugeren er)

Kassen med "piger" på bliver lagt ud til siden - her betyder den nu bøger <u>for</u> piger, synes de.

Appelsinen tages i brug. og smides igennem kasserne.

De snakker om at man kunne bruge en mindre skærm og små brikker. Det ville <u>måske</u> være bedre.

De giver udtryk for at der mangler en mulighed for at kunne lægge en forfatter kasse på gulvet – og de kommer også ind på typer af fiktion - de snakker om eventyr. Endelig giver de udtryk for at de gerne ville kunne læse bagsiden af bogen. Pige : "der ku være sådan en knap (hun trykker på kassen) og så trykker man på den og vender kassen" – det skulle så vise en beskrivelse af bogens på skærmen.

Hold 2

De lægger alle sammen først mærke til hvad der står på kasserne.

”skal vi ikke sætte dem ind?” – de sætter en kasse ind – og en mere.

”hvad så hvis man tager den anden kasse ud?” (de er mere systematiske i deres afprøvning og tager hver især meget hensyn til hvad de andre mener.)

”hvad står der her” - en af drengene spørger tit om dette og de hjælper hinanden med at læse det.

De fanger hurtigt at det emne de skal bruge, skal vende opad, men de eksperimenterer ikke med at lave rør/gange af kasserne.

De flytter lidt rundt på kasserne – men de mener indledningsvis ikke at der er forskel på, hvor kasserne står.

Pige : prøver at sætte kasserne tæt mod hinanden.

Hun bliver spurgt om, hvordan hun ville få fat på bogen på skærmen. – hun ville gøre noget ved billedet på skærmen og få en beskrivelse af bogen.

pige: ville gerne have en computer ved siden af, der viste det samme som skærmen – så kunne kan klikke på bogforsiden.

Jannik : brug bolden som mus.

De bliver spurgt om de har svært ved at finde ud af, hvor bogen står.

pige : ”bøgerne har et nummer.” (laver samme misforståelse som første gruppe)
dreng : ville bruge sin mobil – så skulle man skrive sit navn og sende en sms til biblioteket og så kunne man reservere bogen.

Thomas : taper et + på gulvet.

Pige : taler om en Se Også – funktion. Man skulle kunne klikke på bogen og se andre, der minder om den. Så behøves man heller ikke at se så mange bøger fra starten af.
Hun vil gerne have en afdeling på gulvet – et område – hvor sekundære emner kan placeres. Hovedemnerne placeres derimod på krydset..

Pige : hun taler også om en barn/voksen tilgang til feltet, så man først fortæller systemet hvad man er. Hun tegner på en blank kasse : barn og voksen. (Her følger en helt anden forståelse af brugen af kasserne : hun mener at computeren fortælles om man er barn eller voksen ved at føre kassen ind på pladen – men så tager man den væk igen – for nu ved computeren om man er barn eller voksen.)

Udlånt / hjemme problemet : der kunne være et stort rødt kryds over de bøger, der ikke er hjemme.

De taler også om et kort der kan vise vej til bogen. Kortet er bestemt af hvilken alder man har, så man bliver ledt over til den rigtige afdeling.

Heidi Jørgensen´s noter

Børnenes forståelse
Børnene forstår ret hurtigt, at der er en sammenhæng mellem kasserne på gulvet, og det der kommer op på skærmen. Gruppe 2 er dog længere tid om at rette opmærksomheden mod skærmen, de er meget optaget af emnerne på kasserne (ikke så meget "byggeprocessen"). Drengen i gruppe 1 giver udtryk for, at han forventer, at der kommer nyt op på skærmen, når han vender kassen. Ved at flytte kasserne fra gulvet og sætte en ind ad gangen finder gruppe 1 ud af, at bøgerne på skærmen handler om de emner, der står øverst. Og når de vender kasserne kommer der nye bøger på skærmen.

Scenarium med kryds på gulvet:
Pige i gruppe 1 foreslår, at det der står i midten (mord), er det bogen MEST handler om.
Pige i gruppe 2 taler om, at den på krydset er "den vigtigste".
Note: Den ene pige kigger i bunden af kasse, men siger ikke noget! Kunne det tænkes, at hun tænker, at det emne som står PÅ krydset, er det, der behandles???

Scenarium med Bøn/voksne-kasse:
Starte hele søgningen med en kasse hvor man vælger barn eller voksen (B og V).
B ind på krydset for at få børnebøgerne frem.

Scenarium med Pige/dreng-kasse:
Pige i gruppe 1 siger, at det handler OM piger, når der står "piger" på kassen.

Scenarium med alderslinje og –kasse:
Det skal kunne ses, hvor gammel man er. Dreng i gruppe 1 foreslår "alderskasse", som sættes på alderslinje – "der skulle stå hvor 10erne var henne".
Gruppe 2 diskuterer aldersgrupper til kasse – gruppe man tilhører vendes opad. Anden mulighed er en bold (her appelsinen), der lægges på prik på linjen fra 0 til 100 (som lineal).

Scenarium med ekstra areal:
En pige taler om linje, der skal give et areal, hvor man kan sætte kasser (som er valgt) ind.

Bøgernes emner/handling

Et af pigerne i gruppe 1 siger, at den ene bog handler om begge de emner, som står på kasserne. Der synes at være lidt forvirring omkring sammenhængen mellem emnerne på kasserne og de bøger der vises (fx tror de at samme bog handler om mord OG venskab, når den i virkeligheden KUN handler om venskab!). I det hele taget er pigerne i begge grupper meget optaget af emner og det er vigtigt at kunne gå i detaljer. Det er ikke lige meget om det er skøn- eller faglitteratur.
Faglitteraturens nummersystem nævnes flere gange – nemmere at finde bøgerne ud fra numre!
Magi og fantasi hører sammen!!!
Ved at sætte kasserne ond OG eventyr sammen ville man få et ondt eventyr på skærmen
Ingen af børnene nævner muligheden for ELLER i bogvalgsprocessen og i interaktionen med kasserne!

Associationer

Børnene i gruppe 1 danner hurtigt en række af ord med kasserne, som har en sammenhæng tematisk. De er meget orienteret omkring "byggeproces" – opmærksomme på former fx at bold passer i hul. Bold mellem to kasser kunne symbolisere, at kasserne var hver for sig, men alligevel taler drengen om, at der så kommer to bøger på samme tid, der handler om mord OG venskab (svært at vide om han i virkeligheden mener, at én handler om det ene OG den anden om det andet???). Mindre bold eller barnet selv kan gå gennem hullet – men ingen forslag til, hvad det kunne symbolisere!!!
Liste med numre giver dreng 1 associationer om faglitteratur frem for alder.
Forslag om kasse med forfattere – her nævnes H.C. Andersen og brødrene Grimm
Bogen der hørte til emne på kassen flyttede sig på skærmen, når man flytter med kassen.
Flere af børnene taler om kort (fx en slags skattekort) over bibliotek, der viser med pil, hvilken reol/hylde bogen står på. Ellers kan man få bibliotekaren til at finde bogen.

Andre medier

Computer nævnes flere gange, fx at bolden kan fungere som pilen gør på computerskærmen (det virker som om, hun rent faktisk tror, at hun aktiverer pilen i virkeligheden) Ved "klik" med bold på en bog kunne det føre til flere bøger, der handler om det samme.
Dreng 1 taler om mindre installation a la en computerskærm. Pige i gruppe 2 nævner også noget med, at hvis man rører ved bog på skærmen, kunne der komme lille tekst om bogen fx på en computerskærm, der står ved siden af installationen.

Generelt virker installationen sjovere end en almindelig computer, for her kan man også se FORSIDERNE (det kan man ikke på det virtuelle bibliotek!).
Lånerkort som en slags Dankort der kan køres gennem maskine, som står ved gulvet.
SMS – send besked til biblioteket der fortæller, hvilken bog man vælger – så ligger den klar.

Generelt

Børnene tager flere gange udgangspunkt i det de kender og bruger det i deres forståelse af og forslag til installationen "min bror på 8 læser …". Fx genkender de bog, og ved hvad den handler om, eller de kender en, der har læst den bog! De har sværere ved at forestille sig, hvad installationen skulle kunne, hvis alt var muligt - ofte kan de ikke svare på, hvad de har brug for, at installationen kan i forskellige situationer.
Børnene fortæller, at de ofte ikke spørger bibliotekar (de griner). En af pigerne fortæller, at hun bare kigger, eller går hen hvor hun plejer at kunne finde bøger.
Sjovere at finde bøger på den her måde, hvor man også er lidt aktiv. Fin at bruge til inspiration!